

# Donald X. Vaccarino Gauntlet of Fools

## Panoramica

Il gioco Gauntlet of Fools consiste in due fasi – la fase della Spacconeria e la fase del Duello.

Si comincia dalla fase della Spacconeria in cui devi scegliere una coppia di carte Classe/Arma che rappresenteranno il tuo Eroe. Successivamente, nella seguente fase del Duello, il tuo Eroe dovrà affrontare una serie di combattimenti. Tutti i giocatori combatteranno contro gli stessi Mostri, faranno scattare le stesse trappole e troveranno gli stessi Tesori. I giocatori continueranno a combattere fino a quando tutti gli Eroi saranno Morti; il giocatore che ha accumulato più Oro sarà il vincitore.

## Componentistica

20 carte Classe  
20 carte Arma  
50 carte Incontro  
30 Dadi  
30 segnalini Spacconeria  
20 segnalini Ferita  
50 segnalini Oro  
41 segnalini Armi  
28 segnalini Penalità  
30 segnalini Bonus  
Plancia

## Segnalini



## Segnalini Spacconeria



## Preparazione

Posiziona la plancia al centro del tavolo con i segnalini Spacconeria nelle rispettive posizioni indicate sulla plancia. Metti i dadi ed i segnalini rimanenti adiacenti alla plancia.

Dividi le carte Classe, Arma ed Incontro, dopodiché mischiale ed impilale separatamente. Pesca un numero di carte Classe pari al numero di giocatori: le carte pescate vanno posizionate a faccia scoperta al centro del tavolo. Ora devi aggiungere una carta Arma ad ogni carta Classe, seguendo lo stesso procedimento. Le due carte Classe ed Arma formano una coppia – l'Eroe – per tutto il resto della partita.

Scegliere casualmente il primo giocatore. Dopo la prima partita, il giocatore che ha vinto la partita precedente comincerà per ultimo.

## Carte Classe

1) Nome della Classe

2) Difesa

3) # iniziale dei segnalini Abilità di Classe

4) Abilità di Classe

(richiede l'uso dei segnalini Abilità di Classe)

5) Abilità di Classe

(non richiede l'uso dei segnalini Abilità di Classe)



### Parole chiave Abilità Kill & Dodge.

Uccidere (Kill) un Mostro significa ottenere il suo Tesoro; "you Killed it" significa che il tuo attacco è stato pari o superiore alla sua Difesa, oppure lo hai Ucciso grazie ad una Abilità.

## Carte Arma

1) Nome dell'Arma

2) # dei Dadi Attacco

3) # iniziale dei segnalini Arma

4) Abilità con l'Arma

(richiede l'uso di segnalini Abilità con l'Arma)

5) Abilità con l'Arma

(non richiede l'uso di segnalini Abilità con l'Arma)



Schivare (Dodge) un Mostro significa non subire il suo Danno; "you Dodged it" significa che la tua Difesa era superiore al suo attacco, oppure lo hai Schivato automaticamente grazie ad una Abilità.

## Fase della Spacconeria

Il tuo obiettivo è concludere questa fase con il miglior eroe. Questo non significa necessariamente ottenere la miglior coppia Classe / Arma. Una volta preso l'Eroe aggiungerai piccoli handicap, detti Spacconerie. Ma perché mai dovrei dare delle Spacconerie ad un Eroe? Perché è quasi sempre meglio prendere l'Eroe più forte con una Spacconeria piuttosto che l'Eroe più debole senza alcuna Spacconeria. Lo scopo è rendere con le Spacconerie il vostro Eroe appena migliore rispetto al prossimo Eroe disponibile. Quando un Eroe sarà abbastanza vicino ad un "punto di non ritorno", difficilmente un'avversario, per rubarti un Eroe, gli aggiungerà una nuova Spacconeria.

Partendo dal primo giocatore, tutti prendono un Eroe dal centro dal tavolo o rubano l'Eroe di un altro giocatore.

- Se prendi un Eroe dal centro del tavolo, puoi aggiungergli una Spacconeria, tuttavia non sei obbligato a farlo.
- Se rubi un Eroe da un altro giocatore, devi mantenere tutte le sue Spacconerie ed aggiungere una o più Spacconerie addizionali.

Una volta selezionato un Eroe, piazzalo di fronte a te insieme a tutte le sue Spacconerie. A questo punto tocca al giocatore successivo scegliere il suo Eroe tramite lo stesso processo. I giocatori continuano a selezionare i propri Eroi in senso orario. Un giocatore che possiede già un Eroe non svolge il suo turno – deve passare a favore del giocatore successivo che non possiede ancora un Eroe. I giocatori proseguono con questa sequenza fino a quando tutti i giocatori non hanno scelto un Eroe.

Ogni Eroe può avere al massimo una Spacconeria per ogni tipo.

**Nota:** Un Eroe è formato dalle carte Classe ed Arma che sono state abbinate durante la preparazione del gioco. La coppia non può essere separata – Non è possibile prendere una Classe da una coppia e un'Arma dall'altra.

## Prepararsi al Duello

Prima di passare alla Fase del Duello, i giocatori devono prendere il numero di segnalini Abilità di Classe ( ) ed Abilità con l'Arma ( ) indicati sulle carte Classe ed Arma del proprio Eroe.

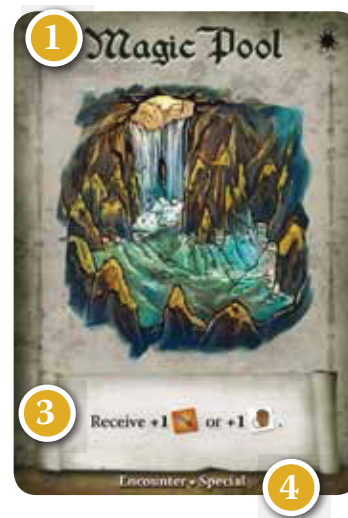
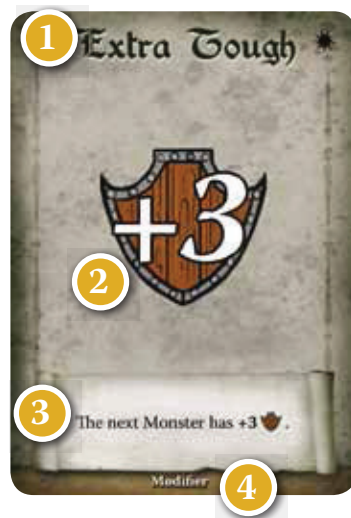
## Mazzo degli Incontri, Carte Mostro

- 1) Nome del Mostro
- 2) Forza di Attacco
- 3) Difesa
- 4) Danno
- 5) Tesoro
- 6) Danni Speciali, Tesori Speciali o altri tipi di istruzioni
- 7) Tipo di Carta



## Mazzo degli Incontri, Modificatori & Carte Speciali

- 1) Nome della Carta
- 2) Modificatore per il prossimo Mostro
- 3) Istruzioni
- 4) Tipo di Carta



## Fase del Duello

Il tuo obiettivo in questa fase è quello di ottenere il maggior quantitativo d'Oro possibile prima di Morire. Ottieni Oro uccidendo Mostri nei Duelli. I Mostri cercheranno di Ferirti e tu Morirai se al termine del tuo turno avrai subito quattro Ferite. Il gioco termina quando tutti i giocatori sono Morti. Vince colui che ha ottenuto la maggior quantità d'Oro.

Ogni giocatore svolge lo stesso Duello e tutti i giocatori si trovano a dover affrontare il medesimo Incontro; il risultato dell'Incontro di uno dei giocatori non ha alcuna influenza sul risultato degli altri. Per velocizzare il gioco, ognuno deve risolvere ogni incontro simultaneamente. Se devi prendere una decisione che dipende da una scelta di un altro giocatore, il primo giocatore decide per primo e poi si prosegue in senso orario.

### La fase del Duello è composta da un turno diviso in quattro diversi round:

- 1) Determina l'Incontro – Contro cosa stai combattendo?
- 2) Attacco – Hai Ucciso il Mostro?
- 3) Difesa – Hai Schivato il Mostro?
- 4) Morte – Sei Morto?

### Determina l'Incontro



Gira la carta in cima al mazzo degli Incontri. In base al tipo di carta rivelata, il gioco procede su tre percorsi differenti:


**Carta Mostro** – Tutti i giocatori devono combattere il Mostro; il gioco procede con il round di Attacco.

**Carta Incontro Speciale** – Tutti i giocatori seguono le istruzioni della carta. Dopo che tutti i giocatori hanno risolto l'Incontro Speciale, controlla se qualcuno è morto ed inizia un nuovo turno con un nuovo Incontro.

**Carta Modificatore** – Un Passaggio Segreto permette ai giocatori di scegliere tra due Incontri; le altre quattro carte Modificatore influenzano l'Incontro successivo. Tali carte sono trattate nell'apposita sezione che segue.



## Attacco

Ciascun giocatore tira un numero di Dadi Attacco (  ) indicati sulla carta Classe del proprio Eroe. Somma il risultato del tiro ed applica gli effetti di qualsiasi Abilità di Classe ed Arma, delle Spacconerie, delle Penalità e/o dei Bonus per determinare la tua forza d'Attacco (  ).


Se la tua Forza di Attacco è uguale o superiore alla difesa del Mostro (  ), Ucciderai il Mostro ed otterrai il Tesoro indicato sulla carta Mostro.

In aggiunta all'Oro (  ), alcuni Mostri hanno un Tesoro speciale; tra di essi ci sono alcuni tipi di oggetti rappresentati da appositi segnalini.

## Difesa


Dopo aver risolto il tuo Attacco, devi sempre determinare se il Mostro ti colpisce. Il Mostro ti Attaccherà anche se riuscirai ad ucciderlo. La Forza di Attacco del Mostro (  ) è indicata sulla sua carta. Applica gli effetti di qualsiasi Abilità di Classe ed Arma, delle Spacconerie, delle Penalità e/o dei Bonus per determinare la tua Difesa (  ).

Se la Forza di Attacco del Mostro è uguale o superiore alla tua Difesa, il Mostro ti colpisce ed infligge il Danno indicato sulla sua carta.

In aggiunta alle ferite (  ), il Mostro può infliggere un Danno speciale, in questo caso rappresentato da appositi segnalini Penalità.

Se il mostro non è riuscito a colpirti, vuol dire che sei riuscito a Schivarlo e di conseguenza non subisci il suo Danno.

## Morte

Dopo aver risolto tutti gli effetti di un Incontro, qualsiasi giocatore che ha subito 4 o più ferite (  ) Muore. Un giocatore Morto non affronterà gli Incontri successivi. Nonostante la Morte, non perderai tutto l'Oro che hai ottenuto fino a quel momento — paradossalmente potresti vincere la partita anche se muori per primo. I segnalini Abilità e/o Bonus non hanno alcun valore.

## Il gioco prosegue





Una volta che tutti i giocatori hanno terminato il proprio Incontro, si procede con l'Incontro del turno successivo.

## Fine del Gioco

La partita termina nel momento in cui tutti i giocatori sono Morti. Il giocatore che ha accumulato il maggior quantitativo d'Oro vince la partita. In caso di pareggio, i giocatori condivideranno la gloria della vittoria.



## Utilizzare le Abilità

La maggior parte delle Classi e delle Armi possiedono Abilità utilizzabili durante un Incontro. Alcune di esse non richiedono l'utilizzo di alcun segnalino Abilità ma si attivano automaticamente. Le Abilità con il simbolo  richiedono l'utilizzo di un segnalino Abilità di Classe (  ), mentre le Abilità con il simbolo  richiedono l'utilizzo di un segnalino Abilità Arma (  ). Per utilizzare un'Abilità, devi scartare il segnalino appropriato (*dove richiesto*) ed eseguire le istruzioni di quell'Abilità.

A meno che diversamente indicato, un'Abilità può essere utilizzata più volte durante uno stesso turno. Ogni utilizzo ti obbliga a scartare un segnalino Abilità.

Alcune Abilità hanno dei requisiti che devono essere soddisfatti per poterne attivare l'utilizzo. Se non sei in possesso dei segnalini appropriati, non potrai utilizzare tale Abilità. Non puoi utilizzare un segnalino Abilità di Classe per attivare un'Abilità Arma, e viceversa.

## Modificatori

Il Passaggio Segreto ti permette pescare due Incontri e scegliere quale dei due affrontare. Devi Scartare la carta Passaggio Segreto, dopodiché completa la fase "Determina l'Incontro" per due volte durante il turno in corso. Ogni giocatore può scegliere quale dei due incontri vuole affrontare.

I quattro Modificatori vanno ad influenzare l'Incontro Successivo:

Aumentano il Tesoro, la Difesa, la Forza di Attacco o il Danno del Mostro.

I Modificatori influenzano sempre il Mostro dell'Incontro successivo, anche nel caso in cui il Mostro dovesse apparire tra due o più turni (*per esempio, se peschi un Modificatore seguito da una carta Incontro Speciale, il Modificatore andrà ad influenzare il Mostro che verrà affrontato nel turno successivo. Se invece peschi un Modificatore seguito da un altro Modificatore, gli effetti di ambo le carte si sommano e vanno ad influenzare la prossima carta Mostro che sarà pescata*).

## Regole Addizionali

Un turno racchiude in sé l'intera struttura di un Incontro: in esso è incluso il secondo combattimento contro i Troll e il secondo dei Guardiani. Le Abilità che sono attivate "in questo turno" influenzano l'intero turno. Per esempio, se nonostante l'utilizzo dell'Abilità della Spada per ottenere +3 alla Difesa per combattere contro un Troll, fallisci nel tentativo di Uccidere il Mostro, avrai ancora +3 alla Difesa per il secondo combattimento a seguire.

Puoi subire un qualsiasi numero di Ferite. Sono necessarie quattro Ferite per ucciderti, ma ciò non significa che dovrai fermarti nel momento in cui ricevi la quarta Ferite. Subire più di quattro Ferite rende necessarie le seguenti chiarificazioni. Innanzitutto non è possibile curarsi quando non si è feriti: un tentativo di guarigione quando non si hanno ferite non produce alcun effetto. Infine, quattro Ferite ti uccideranno soltanto al termine del turno: puoi ricevere più di quattro Ferite, curarne alcune, e quindi riuscire a sopravvivere al termine del turno.

Puoi avere un qualsiasi numero di segnalini Abilità di Classe ed Arma: non sei limitato al numero di inizio partita.

I segnalini non sono limitati. Se esaurisci un segnalino, semplicemente rimpiazzalo con un altro indicatore.

Tutte le informazioni sono pubbliche.

Se in qualche modo il tuo Eroe riesce a sopravvivere a tutte le carte del mazzo degli Incontri, la partita termina immediatamente: non devi mischiare gli scarti. Non ottieni nessun bonus speciale per essere rimasto in vita. Il giocatore che ha accumulato più Oro sarà il vincitore.

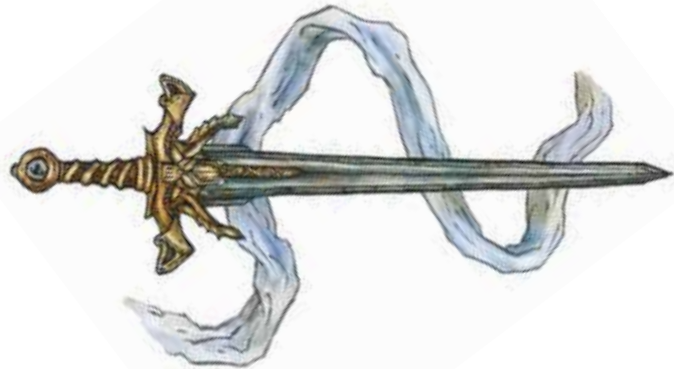
## Regole per Due Giocatori

Gauntlet of Fools può essere giocato in due giocatori, ognuno dei quali controllerà due Eroi. Il gioco proseguirà secondo le regole di una normale partita, a parte le eccezioni che seguono:

**Preparazione:** Distribuite 4 carte Classe anziché 2. Dovrete posizionare una carta Arma su ciascuna di esse.

**Fase della Spacconeria:** Ciascun giocatore controlla due Eroi. I giocatori utilizzeranno un Eroe per turno. Il giocatore che controlla già due Eroi deve passare la mano. La fase termina quando entrambi i giocatori hanno selezionato due Eroi.

**Fase del Duello:** Dopo aver determinato l'Incontro, ciascun giocatore seleziona l'Eroe che dovrà affrontarlo; l'altro Eroe rimane inattivo e non effettuerà alcuna azione durante il turno corrente. Nota: gli Eroi inattivi non possono utilizzare le proprie Abilità, comprese quelle automatiche. (*per esempio, se il Prospector non è attivo, non riceverà 1 Oro per essere sopravvissuto ad un Incontro*). Gli Eroi inattivi non devono risolvere eventuali effetti **futuri** (*per esempio, un Eroe inattivo non subisce alcun Danno dal veleno del Ragno, come allo stesso modo un Eroe che subisce la sua quarta Ferita a causa di uno Scorpione Gigante non Morirà fino a quando non tornerà nuovamente attivo*). Gli effetti che avvengono in "questo turno" (*per esempio, il Danno della Mummia o l'Abilità dell'Ascia*) si risolveranno nel prossimo turno in cui l'Eroe sarà nuovamente attivo. Se un giocatore possiede la Borsa del Bottino, deve annotare l'Oro ottenuto da ciascun Eroe in modo separato in modo da poter determinare il bonus di quell'Arma.



### Ringraziamenti:

Grazie a tutti i Playtester! Tra cui: Kent Bunn, Michael M Landers, Mark Levine, Destry Miller, Zachary Peterson, Kevin White, Jeff Wolfe, Greg Wolfe e la Berkeley Board Gamers.

### Crediti:

**Game Design:** Donald X. Vaccarino

**Illustrazioni:** Carlos Romanos

**Design Grafico:** Luis Francisco

**Traduzione in Italiano:** Marco Grosso e Francesco Tamagnone

## Descrizione delle Spacconerie e FAQ

**Bendato:** Riduce di 1 Oro il Tesoro del Mostro sia quando riesci ad Ucciderlo che a Schivarlo. Quando Uccidi un Mostro che ti ha colpito ottieni comunque tutto l'ammontare del Tesoro. Entri normalmente in possesso di un qualsiasi Tesoro che non è Oro. Sia se uccidi un Mostro o lo Schivi, ma il suo Tesoro ammonta a solo 1 Oro, non ottieni nulla.

**Saltellando su una gamba:** Riduce la tua Difesa totale di 2; in questo modo i Mostri ti colpiranno più facilmente.

**Un braccio legato dietro la schiena:** Quando calcoli la tua Forza di Attacco, considera qualsiasi risultato nel lancio del dado di "1" o "2" come se fosse "0".

**Mentre fai le acrobazie:** Riduce il numero dei segnalini Abilità Arma ottenuti all'inizio della Fase del Duello. Ne prendi la metà rispetto al numero indicato sulla tua carta Arma. Riduce la tua Forza di Attacco di 1 durante ogni Incontro.

**Postumi di una notte da leoni:** Tiri un Dado di Attacco in meno e la tua Difesa totale è ridotta di 4 fino a quando non Uccidi il tuo primo Mostro; la sbornia ti creerà non pochi problemi ad Uccidere o Schivare un Mostro. Questa Spacconeria non viene rimossa fino al termine del turno, quindi durante il turno in cui Uccidi il Mostro, subisci ancora il malus di -4 alla Difesa.

**Senza aver fatto colazione:** Il segnalino di questa Spacconeria conta come una Ferita. Puoi curarla come una qualsiasi altra ferita, se ne hai la possibilità.

## Descrizione delle Abilità di Classe e FAQ

**Adventurer:** Puoi ripetere un Incontro, anche nel caso in cui l'Incontro non è un Mostro: basta affrontare nuovamente l'Incontro. Puoi ripetere il combattimento contro un qualsiasi Mostro, anche se lo hai già Ucciso la prima volta. Entrambi gli Incontri avvengono durante lo stesso turno, peranto le Abilità che influenzano "questo turno" (per esempio l'Abilità della Staffo della Sword) si applicano su ambo gli Incontri.

**Alchemist:** Puoi curare una Ferita causata dal veleno del Giant Spider nello stesso turno in cui ricevi la Ferita, nonostante ciò non puoi curare il veleno, quindi continuerai a subire le Ferite da veleno nei turni successivi.

**Armsmaster:** Questa Classe è dotata di due carte Arma. Puoi utilizzare le Abilità di entrambe le Armi, non importa quale "numero dei dado di attacco" che tiri. Non sei obbligato a tirare il numero di dadi più alto. Devi tenere traccia dei segnalini Abilità Arma in modo separato. Se inizi con un Dagger e una Sword, il Dagger disporrà di quattro segnalini mentre la Sword ne avrà soltanto due. Se fai uso della Spacconeria mentre fai acrobazie, entrambe le armi dimezzano il totale dei segnalini e otterrai -1 al tuo totale, a prescindere da quale arma utilizzi. Se ottieni un segnalino Abilità aggiuntiva durante un combattimento, potrai scegliere con quale arma utilizzarlo. Un Necromancer non ottiene nulla da un Armsmaster Morto.

**Armorer:** Questa Classe ti conferisce un bonus che dura per tutta la partita: ottieni un segnalino Bonus Difesa +3 alla fine del tuo turno. Il bonus non può essere utilizzato per Difendersi contro il Mostro che ti permette di usufruire del bonus. Quando utilizzi l'Abilità, non ottieni il tesoro del Mostro (inclusi i Tesori diversi dall'Oro; anche il segnalino Difesa -1 ottenuto dal Giant Cockroach rientra in questa categoria).

**Artificer:** Questa Classe ti conferisce un bonus che dura per tutta la partita: ottieni un segnalino Bonus Dado di Attacco +1 alla fine del tuo turno. Quando utilizzi l'Abilità, non ottieni il tesoro del Mostro (inclusi i Tesori diversi dall'Oro; anche il segnalino Difesa -1 ottenuto dal Giant Cockroach rientra in questa categoria).

**Barbarian:** Questa Classe non ha Abilità e inizia la fase di Spacconeria senza segnalini Abilità di Classe.

**Berserker:** Questa Abilità può essere utilizzata anche se il Berserker non ha Ferite, in tal caso dovrai ancora Schivare il Mostro se sei riuscito ad Ucciderlo.

**Jester:** Questa Abilità inverte i valori della Forza di Attacco e della Difesa del Mostro. Tutte le carte Modificatore vengono applicati prima dell'inversione (per esempio, invertire una Dancing Sword Extra Tough (+3 Difesa) dà come risultato Forza di Attacco 11 e Difesa 21). Un Doppelgänger invertito avrà una Forza di Attacco pari alla Difesa della tua carta Classe.

**Knight:** Questa Abilità impedisce di ricevere Danni speciali, come il veleno del Giant Spider o il -1 ai Dadi di Attacco dello Slime Monster, inoltre abbassa due Ferite ad una Ferita, ma non arresta una singola Ferita.

**Monk:** Ricordati che puoi usare un'Abilità più volte nello stesso istante.

**Necromancer:** Questa Classe è dotata di due segnalini Abilità di Classe, ma non ne ha un uso immediato. Una volta che un altro Eroe è Morto, il Necromancer copia tutte le Abilità di Classe dell'Eroe Morto, incluse le abilità che non richiedono l'impiego di segnalini Abilità di Classe per poterle utilizzare (per esempio, l'Abilità del Prospector). Un Necromancer Morto può utilizzare l'Abilità di uno Zombie Morto, indipendentemente se lo Zombie sta usando la sua Abilità per giocare nel turno corrente.

Un Necromancer Morto che utilizza l'Abilità di uno Zombie Morto per giocare un turno potrebbe copiare l'Abilità di un Prospector Morto, ma non ottiene 1 Oro per essere sopravvissuto all'Incontro (il Necromancer è Morto, perciò non sopravvive all'Incontro per ottenere l'Oro).

**Ninja:** Questa Abilità non ti fornisce di nessun segnalino Abilità di Classe, né ti richiede di usarne alcuno, ma si impiega automaticamente. Prendi il numero doppio dei segnalini Abilità con le Armi indicato sulla tua carta Arma all'inizio del Duello; se invece hai anche la Spacconeria Mentre fai le acrobazie, prendi soltanto il numero dei segnalini Abilità con le Armi indicati sulla tua carta Arma (la Spacconeria annulla l'Abilità del Ninja). Questa Abilità si applica solo all'inizio del Duello. Se successivamente ottieni un altro segnalino Abilità con le Armi (per esempio Uccidendo un Bandit), l'Abilità del Ninja non ti fornisce nessun ulteriore beneficio.

**Priest:** Questa Abilità può essere utilizzata all'inizio degli Incontri che non sono Mostri (per esempio Spear Trap o Cache). È inoltre possibile utilizzarla all'inizio di un Incontro con un Mostro. Se la utilizzi con una Gold Vein, non tiri nessun dado né ottieni alcun Oro. Usare questa Abilità ti impedisce di utilizzare Abilità che richiedono l'impiego di segnalini Abilità con le Armi, ma non influisce sulle Abilità che non richiedono l'impiego di segnalini (per esempio l'Abilità +1 Difesa dello Spiked Shield).

**Prospector:** Questa Abilità non ti fornisce di nessun segnalino Abilità di Classe, né ti richiede di usarne alcuno, ma si impiega automaticamente. Se rimani in vita dopo un Incontro ottieni 1 Oro.

**Thief:** Questa Abilità può essere usata per Schivare una Spear Trap. Un Thief che Schiva una Spear Trap non subisce nessuna Ferita.

**Trapper:** Se sei Bendato e riesci sia ad Uccidere un Mostro sia a Schivarlo durante l'utilizzo di questa Abilità, aggiungi 2 Oro per l'Abilità prima di sottrarre 1 Oro come penalità per essere Bendato. Questa Abilità non può aumentare l'Oro guadagnato da una Cache o da una Gold Vein.

**Warlord:** Questa Abilità ti fornisce automaticamente di un Dado di Attacco aggiuntivo per ogni Incontro senza dover impiegare alcun segnalino Abilità di Classe. Inoltre ti dà l'Abilità di tirare un Dado di Attacco aggiuntivo scartando un segnalino Abilità di Classe.

**Wizard:** Con questa Abilità puoi saltare un Incontro con un Demone. Saltare un Incontro con un Mostro significa che non devi combatterlo: non devi tirare alcun dado, non ottieni nessun Tesoro, ma non subirai neppure alcun Danno.

Saltare una Spear Trap significa che non subisci nessuna Ferita.

Un Necromancer che copia sia un Wizard Morto sia un Prospector Morto ottiene 1 Oro per essere sopravvissuto all'Incontro saltato.

**Zealot:** Dopo aver ridotto la tua Difesa a 0, puoi ancora aumentarla con le Abilità (*per esempio con la Sword*).

**Zombie:** Puoi decidere di utilizzare questa Abilità dopo aver visto l'Incontro, ma prima di risolverlo. Per utilizzare l'Abilità, un altro giocatore deve essere ancora vivo all'inizio del turno. Uno Zombie che guarisce in qualche modo nel turno in cui usa la sua Abilità (*per esempio, tramite l'Healing Pool*), in modo che abbia solo tre o meno Ferite, torna in vita e gioca normalmente fino a quando subisce nuovamente la sua quarta Ferita. Per questo motivo è importante tenere traccia del totale delle Ferite di uno Zombie, anche quando sono superiori a quattro.

## Descrizione delle Abilità con le Armi e FAQ

*Questa sezione riguarda solo le armi più complicate.*

**Axe:** Raddoppia la tua Forza di Attacco dopo che sono stati applicati tutti gli altri modificatori, come la penalità della Spacconeria Mentre Fai le Acrobazie. Durante il turno in cui la tua forza di Attacco è 0, non potrai aumentarla, ma puoi sempre Uccidere i mostri tramite altre Abilità.

**Cleaver:** Quest'arma di conferisce solo 1 dado, ma moltiplica il tuo tiro per 4. Se tiri dadi aggiuntivi, anche quelli sono moltiplicati per 4. Tutti gli altri Modificatori, come il -1 alla Spacconeria Mentre fai Acrobazie, vengono applicati dopo aver moltiplicato il tiro.

**Demonic Blade:** Quest'arma inizia senza segnalini Abilità con le Armi, ma ne ottieni uno ogni volta che Uccidi un Mostro. Si possono accumulare.

**Flaming Sword:** Non ci sono Abilità che ti impediscano di subire la ferita procurata da quest'Arma, sebbene sia possibile curarla con altre Abilità.

**Holy Sword:** Le penalità che perdi sono i tormenti che i mostri ti hanno arrecato. Sono rappresentate dai segnalini Penalità. Ignorare le tue Spacconerie significa non disporre di esse per il turno in corso. Ciò annulla tutti gli svantaggi originati dalle Spacconerie, ma non previene gli effetti generati nel passato, per esempio iniziare con una Ferita causata da Senza aver fatto Colazione. Inoltre significa che ignori sì gli effetti negativi causati dai Postumi di una Notte da Leoni in questo turno, ma non potrai tuttavia scartare la Spacconeria, neppure se Uccidi un Mostro.

**Morning Star:** Puoi ritirare qualsiasi Dado di Attacco addizionale tirato in questo turno, non soltanto i 5 dadi di attacco base della Morning Star.

**Sack of Loot:** Quest'Arma inizia senza segnalini Abilità con le Armi, e non ne richiede per poterla utilizzare. Ottieni 1 Oro all'inizio della partita. Puoi aggiungere il tuo Oro alla tua Forza di Attacco in un qualsiasi Incontro, Gold Vein inclusa.

**Scimitar:** I Dadi Attacco che puoi ritirare possono includere i quattro Dadi di Attacco base della Scimitar e/o qualsiasi Dado di Attacco addizionale che hai tirato in questo turno.

**Spear:** Quest'Abilità ignora completamente i Dadi di Attacco: considera di aver fatto 14 nel tiro. Applichi ancora gli effetti di ogni Classe e Abilità con le Armi, Spacconerie, Penalità e/o Bonus al tuo tiro di 14 per determinare la Forza di Attacco (per esempio, Mentre fai Acrobazie riduce normalmente il tuo "tiro" di 14 ad un "13" in Forza di Attacco).

**Spiked Shield:** Il +1 in Difesa di quest'Arma è automatico e non richiede segnalini Abilità con le Armi per il suo utilizzo. E' l'Abilità "Uccidi" che necessita dell'utilizzo di segnalini con l'Abilità con le Armi. Ricevi Difesa +1 sia se impieghi o meno l'Abilità "Uccidi". Puoi utilizzare l'Abilità "Uccidi" per uccidere qualsiasi mostro che ti ha danneggiato, anche se il Danno non ha causato una Ferita.

**Throwing Stars:** Quest'arma in viene fornita con 20 utilizzi. Potrai scegliere quanti Dadi di Attacco tirare in ogni turno, ma una volta terminate le Throwing Stars ti saranno concessi solo i due Dadi di Attacco dell'arma base.

**Wand:** Quest'Abilità ti permette automaticamente di guardare e di cambiare l'ordine delle prime due carte all'inizio di ogni turno, rivelandone una come prossimo Incontro (o Modificatore) senza utilizzare alcun segnalino Abilità. Quest'Arma ha anche la capacità di scartare una delle due carte che hai guardato, utilizzando un segnalino Abilità con le Armi. Se scarti una carta, puoi quindi guardare la prossima carta e la carta che hai tenuto in precedenza, quindi cambiarne l'ordine a tua scelta. Anche se non sei in possesso di segnalini Abilità con le Armi, potrai sempre cambiare l'ordine delle prime due carte in cima al mazzo degli Incontri. all'inizio di ogni turno. Quest'Abilità non ti consente di cambiare l'ordine delle carte durante il turno ma solo all'inizio di ogni turno. Dopodiché, ogni ulteriore carta del turno viene pescata normalmente. Ad esempio, se si lascia un Modificatore in cima al mazzo, non potrai cambiare l'ordine delle carte in que turno dopo che viene pescato il Modificatore. Allo stesso modo non è possibile cambiare l'ordine delle carte quando un Guardian viene Ucciso. Scartare una carta con questa Abilità significa che la carta viene rimossa dal gioco e non potrà più essere utilizzata nella partita.

## Descrizione degli Incontri e FAQ

*Questa sezione riguarda solo gli Incontri più complicati. Alcuni Mostri danneggiano (o aiutano) in modo permanente il tuo Eroe: i segnalini Bonus e Penalità servono a tenerne traccia.*

**Bandit:** Ricordati che puoi eccedere il numero iniziale di segnalini Abilità con le Armi. Ti fa ottenere un segnalino Abilità con le Armi anche se hai iniziato a giocare senza.

**Bee Swarm:** Ricordati che puoi eccedere il numero iniziale di segnalini Abilità con le Armi. Ti fa ottenere un segnalino Abilità con le Armi anche se hai iniziato a giocare senza.

**Behemoth:** E' possibile saltare questo combattimento scartando un segnalino Abilità con le Armi, ma solo se ne hai uno da scartare.

**Brass Golem:** Se Uccidi o Schivi un Brass Golem mentre sei Bendato, ottieni 3 Oro.

**Cache:** Ogni giocatore guadagna 2 Oro. Essere Bendati non influisce su questa carta.

**Dancing Sword:** Il Tesoro consiste in 3 Oro e un segnalino Bonus che aggiunge 1 alla tua Forza di Attacco.

**Demon:** L'Abilità del Wizard è in grado di saltare questo Incontro. Il Demon impedisce l'utilizzo di Abilità che richiedono l'impiego di segnalini, ma non impedisce l'utilizzo di Abilità che non lo richiedono (*per esempio la Difesa +1 dello Spiked Shield*). Puoi utilizzare segnalini Bonus contro il Demon (*per esempio i Dadi di Attacco Bonus ad uso singolo conferiti dal Giant Toad e dall'Unicorn*).

**Doppelgänger:** Se utilizzi Abilità che aumentano la tua Difesa, ciò aumenta anche la Difesa del Doppelgänger. Se utilizzi l'Abilità del Jester per invertire l'Abilità del Doppelgänger con la sua Difesa, la sua Forza di Attacco sarà pari alla tua Difesa mentre la Difesa del mostro sarà 14.

**Extra Bitey:** Questo raddoppia qualsiasi Danno che il prossimo mostro infliggerà, compresi i Danni speciali (*ad esempio il -1 ai Dadi di Attacco dello Slime Monster*). Se raddoppi il Danno della Mummia, allora devi quadruplicarne il Danno nel turno successivo. Quando il danno di un mostro è più complesso (*per esempio quello di un Vampire o di una Shadow*), infliggi il Danno normalmente la prima volta e poi ripetilo. Quindi, se hai una Ferita e una Extra Bitey Shadow ti colpisce, ti infligge due Ferite la prima volta e poi nessun'altra Ferita.

**Extra Wealthy:** Questo Modificatore altera la quantità di Tesoro del prossimo mostro. Applica questo Modificatore prima di qualsiasi penalità dovuta all'essere Bendato. Se da Bendato Uccidi e Schivi un Extra Wealthy Unicorn, ottieni 2 Oro e un segnalino Bonus che può essere scartato prima di tirare per ottenere un Dado di Attacco aggiuntivo da utilizzare in un Attacco.

**Fire Elemental:** Influisce su qualsiasi incremento temporaneo o permanente nella Difesa di cui sei in possesso.

**Giant Cockroach:** Dal momento che il -1 nella Difesa fa parte del Tesoro di questo Mostro, lo ottieni solamente se riesci ad Ucciderlo. Puoi utilizzare l'Abilità dell'Armorer o dell'Artificier per evitare di subire il -1 nella Difesa. Non puoi impedire il -1 nella Difesa Schivando o mediante l'Abilità del Knight. Il -1 nella Difesa è una penalità permanente che può essere rimossa nell'Healing Pool.

**Giant Scorpion:** Se lo Giant Scorpion ti colpisce, non puoi morire fino alla fine del turno successivo, non importa quale sia il tuo numero totale di Ferite. Uno Zombie Morto colpito dal mostro non torna in vita, ma dovrà ancora utilizzare la sua Abilità nel turno successivo per poter continuare a giocare.

**Giant Spider:** Durante il turno in cui il mostro ti colpisce, ottieni un segnalino Penalità per il veleno, ma nessuna Ferita. Al termine di ogni turno successivo, subisci una Ferita. Applica questo veleno dopo ogni altro combattimento o dopo ogni altro incontro del turno. Se ti sbarazzi del veleno nell'Healing Pool, non subirai la Ferita in quel turno. Se sconfiggi un Guardian e affronti un Incontro aggiuntivo non subisci un'ulteriore Ferita, poiché si tratta ancora dello stesso turno. Analogamente, i Modificatori funzionano nello stesso modo. Uno Zombie Morto avvelenato subisce solo altre ferite nei turni in cui gioca.

**Giant Toad:** il +1 Dado di Attacco Bonus ad uso singolo è rappresentato da un segnalino Bonus. Usalo quando vuoi e scartalo dopo l'utilizzo.

**Gladiator:** Questo Incontro ti permette di scommettere sul risultato. Quindi, se paghi 3 Oro, riceverai 6 Oro se vincerai. Puoi anche non scommettere. Non puoi pagare più oro di quello che hai. La quantità di oro è segreta e mostrata contemporaneamente. Essere Bendati non influisce sulla carta.

**Gold Vein:** Tira un Attacco come se fosse un combattimento contro un mostro. Puoi utilizzare Abilità per questo incontro. Applica gli effetti di ogni Classe e Abilità con le Armi, Spacconerie, Penalità e/o Bonus per determinare la tua Forza di Attacco come di consueto.

**Guardian:** Uccidere questo mostro fa ottenere un Incontro solo per te. Qualunque sia il tuo Incontro, puoi affrontarlo o evitarlo, a tua scelta. Se peschi un Modificatore, scartalo e continua a pescare finché non trovi un Mostro o un Incontro Speciale. Le Abilità utilizzate in "questo turno" nel combattimento contro il Guardian sono ancora valide nell'incontro a cui si accede uccidendolo. Se qualcuno è in possesso dell'Abilità della Wand, assicurati di seguire l'ordine e a partire dal primo giocatore per determinare l'incontro per ciascun giocatore.

**Healing Pool:** Le Penalità sono i segnalini rossi che i mostri ti hanno inflitto (per esempio il segnalino -1 di penalità ai Dadi di Attacco dello Slime Monster).

**Hellhound:** Se scegli di subire la Ferita, allora non potrai evitare di ricevere questa Ferita (anche se potrai curarla in seguito). Se sei Bendato e subisci la Ferita aggiuntiva, non devi applicare due volte la penalità per essere Bendato: Ottieni 5 Oro.

**Mercenary:** Devi decidere di pagare 1 Oro per saltare questo combattimento prima di tirare. Se paghi per saltare il combattimento, allora salti in toto l'incontro: non devi tirare alcun dado, non ottieni nessun Tesoro, ma non subirai neppure alcun Danno. Ottieni comunque 1 oro se sei Prospector.

**Mummy:** Se riesci a non subire alcun Danno durante il turno successivo (per esempio Schivando un Mostro o affrontando un Incontro Speciale come la Cache), il Danno raddoppiato della mummia non ha alcun effetto. Se subisci un Danno speciale, allora anche questo viene raddoppiato.

**Mushroom Man:** Ricorda - non Muori fino alla fine del turno. Il Tesoro del Mushroom Man permette di curarti prima della fine del turno. Se inizi il turno con due Ferite, subisci 2 Ferite e vai a 4, curi comunque di una Ferita e sopravvivi al turno con tre Ferite.

**Ooze:** Se non hai segnalini Abilità con le Armi, basta che subisci una Ferita. Con la Demonic Blade, se Uccidi il Mostro ma vieni colpito dall'Ooze, otterrai un segnalino Abilità con le Armi immediatamente prima di perderlo.

**Pixie:** Ottieni il Tesoro prima di subire i Danni. Se Uccidi il mostro ma vieni colpito, otterrai 2 Oro e poi perderai 3 Oro. Non puoi andare al di sotto di 0 Oro.

**Side Passage:** Pesca carte per determinare due Incontri. Ogni giocatore sceglie quale affrontare. Ognuno risolve solo l'Incontro scelto e non l'altro. Se i giocatori lo desiderano, la scelta viene effettuata in ordine a partire dal primo giocatore. I modificatori rivelati per determinare l'Incontro si continuano ad applicare al prossimo mostro. per esempio, se peschi Side Passage, poi Extra Bitye Ogre o una Spear Trap. Il Modificatore Extra Wealthy sarà invece applicato nel prossimo turno.

**Slime Monster:** il -1 ai Dadi di Attacco è una penalità permanente che può essere rimossa grazie all'Healing Pool.

**Shadow:** Se hai due o più Ferite, la Shadow non infligge Danni. Se non hai Ferite oppure hai solo una Ferita, La Shadow ti infligge 2 Ferite come Danno.

**Spear Trap:** Questo Incontro infligge a tutti 1 Ferita. La Difesa è inutile. un Thief può schivare la Spear Trap.

**Troll:** Qualsiasi Bonus valido in "questo turno" che attivi per il primo combattimento sarà ancora valido per il secondo combattimento, se avverrà. Puoi affrontarlo una seconda volta, anche se subisci una quarta ferita durante il primo combattimento. Non puoi affrontarlo una terza volta.

**Vampire:** Se hai due o più ferite, il Vampire ti infligge 2 Ferite come danno. Se non hai Ferite oppure hai solo una Ferita, il Vampire ti infligge 1 Ferita come Danno.

**Unicorn:** Il +1 Dado di Attacco Bonus ad uso singolo è rappresentato da un segnalino Bonus. Conservalo per tutto il tempo che desideri. Usalo prima di tirare e scarta il segnalino dopo averlo utilizzato.

**Will-o-wish:** il danno di questo mostro non ha alcun effetto se non hai segnalini Abilità di Classe.

